KONAMI

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスク システム

KDS-TIN

もえるツインビー™

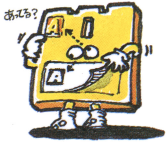
シナモン博士を救え!



ディスクカードを書き換えたキミのための

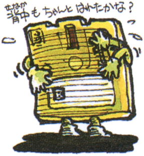
じょうずなシールのはりかた





1 同封のディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。

2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょう。

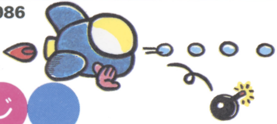




3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。

4 シールの四隅をもう一度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう!

もえろツインビー™
シナモン博士を救え！



もくじ

ゲームをはじめるには、前準備が必要なんだ！

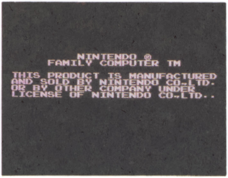


ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体のPOWERをONにしよう。きちんと接続していれば、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にしてセット。とくに、裏表には注意しよう。画面がちゃんと出ないときは、もう一度最初から接続をよく確かめながらセットしてみよう！





“NOW LOADING…”という表示のあと、右のような画面が出てくる。SIDE Aが上になっていないと出ないぞ！



右下のタイトル画面が出てきたら、SELECTボタンを押す。すると、画面の🔔印が移動するので、1人用、2人用、または3人用を選択しよう。



1PLAYERは、1人で、プレイするとき、2PLAYERSは、2人で同時にプレイをするとき、3PLAYERSは、3人で同時にプレイをするときに選ぼう！

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチにさわっちゃダメ。ディスクシステムの説明書も読もう！

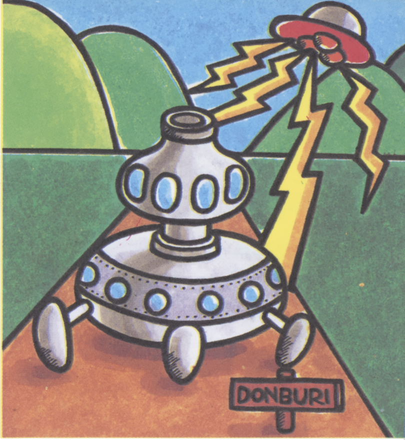
ストーリー



シナモン博士のイヤ〜〜〜な予感！

宇宙暦2901年。ドンブリ島は平和な毎日が続いていた。それは、100年前の"ツインビー、ウインビー対スパイス大王の死闘"が、ウソと思える毎日だった。

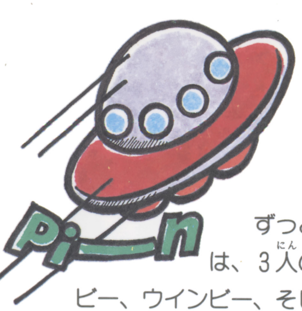
そんなある日、シナモン博士は目覚めた。ツインビーたちの生みの親である博士は、スパイス大王をたおしたあと、その優秀な頭脳を休めるため、100年間の冷凍睡眠に入っていたのだ。



「ドンブリ島(とう)に、何(なに)かが起(お)こる!?」休養十分(きゅうようじゅうぶん)、とぎすまされた博士(はかせ)の頭脳(ずのう)は恐(おそ)ろしい予感(よかん)をキャッチした。

　だが、かつてツインビー、ウインビーを操(あやつ)り、スパイス大王(だいおう)と戦(たたか)った勇敢(ゆうかん)な２人(ふたり)の息子(むすこ)も今(いま)は亡(な)く、歴史(れきし)は、その孫(まご)である２人(ふたり)の男(おとこ)の子(こ)と１人(ひとり)の女(おんな)の子(こ)、つまり博士(はかせ)の〝ひ孫(まご)の時代(じだい)〟になっていた。

「わしのかわいいひ孫(まご)たちよ。このドンブリ島(とう)を守(まも)るため、力(ちから)をあわせて戦(たたか)っておくれ」と博士(はかせ)は思(おも)った。



緊急（エマージェンシー）！　緊急（エマージェンシー）!!
博士を救出せよ！

ずっとイヤな予感がしていた博士は、3人のひ孫たちのために、ツインビー、ウインビー、そして新たにグインビーの3機の戦闘機をつくりあげた！

と、そのとき、博士の研究所が大きくゆれた！

「わっはっはっは！　博士、おまえの、その優れた頭脳を悪のために使ってやる！」

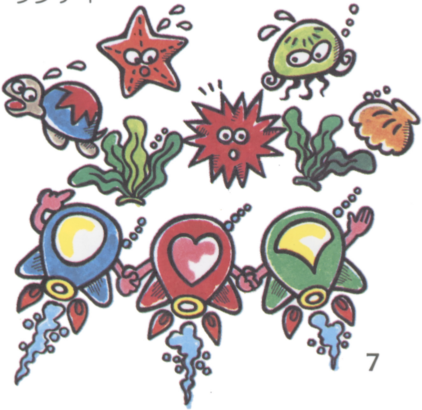


「スパイス大王のウラミをこめて、今度は孫の私・ガトランティスが相手だ！」

　無残にも、研究所は爆破され、博士は円盤で連れ去られてしまった！

　シナモン博士を救え！　3人の小さなひ孫たちは、それぞれ、ツインビー、ウインビー、グインビーに乗りこみ、非道なガトランティス軍に、たちむかっていった！

がんばれウインビー
しっかりグインビー
もえろツインビー



さあ、ゲームをはじめよう！

◆ゲームスタート！◆

ゲームセレクトがおわって、STARTボタンを押すとデモ画面がはじまる。(すぐにゲームをしたいときはⒶボタンを押す）そして、デモ画面がおわるとゲームがはじまるぞ。ゲーム中にディスクカードのA面とB面のいれかえ表示が出たら、その指示にしたがおう。

◆お助けカーを見のがすな◆

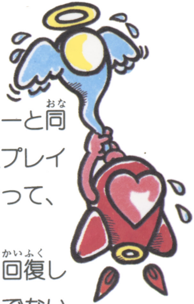


敵や敵の弾に当ると、プレイヤーは爆発したり、腕がなくなったりするぞ。

もし腕がなくなったら、お助けカーと合体して修理しよう。お助けカーは、1機につき、1回でてくるぞ！



◆魂とってパワー復活◆



プレイヤーが爆発すると、魂が出現し、画面の上のほうに上がっていく。

この魂をとると、爆発したプレイヤーと同じパワーが復活するぞ！　2人・3人プレイのときは、ほかのプレイヤーの魂をとって、パワーアップすることもできるのだ！

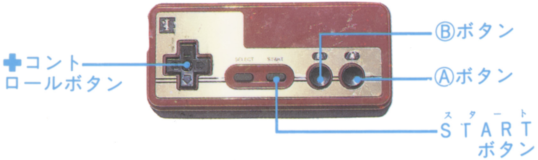
ただし、自分の魂をとってパワーを回復したプレイヤーは、爆発しても、もう魂はでない。

◆ゲームオーバーになったら◆



爆発をかさねて、ゲームオーバーになったら、CONTINUEのYESをセレクトしてスタートボタンを押そう！　ゲームオーバーになったステージの最初から、ゲームがはじめられるぞ！

コントローラーの使いかた



✚コントロールボタン……



プレイヤー（ツインビー、ウインビー、グインビー）を、8方向、思いのままに動かすことができる。

STARTボタン……（ポーズ機能）

ゲームをはじめるときに使う。また、ゲーム中に、このボタンを押すと、チャイムがなり、ゲームがストップするぞ。ゲームを再開するときは、もう一度押す。

Ⓐボタン……

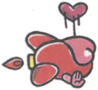
●たてスクロールの場合

敵の地上要塞を、左右の手で交互に爆弾をなげて攻撃することができるぞ！



●よこスクロールの場合

真上にむかって、ハートマークがとび出すのだ。これで、雲や鈴を撃つことができるのだ。



Ⓑボタン……

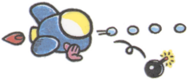
●たてスクロールの場合

空中の敵を攻撃できる。また雲や、鈴などを撃つときにも使うぞ！



●よこスクロールの場合

爆弾で敵の地上要塞を破壊し、弾で空中の敵や、雲、鈴などを撃つことができる。



遊びかた

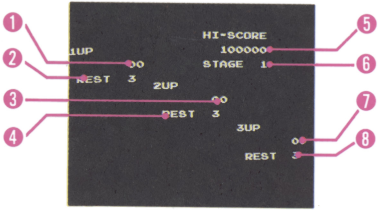


このゲームは、1PLAYERのときは、ⅠコントローラーⅠ（ツインビー）を使い、2PLAYERSのときはⅠ・Ⅱコントローラー（ツインビー・ウインビー）、3PLAYERSのときは、Ⅰ・Ⅱコントローラーと、ファミリーコンピュータ本体のエキスパンドコネクターに、市販の外部コントローラーを差しこんで（ツインビー・ウインビー・グインビー）使います。また、1PLAYERのときは、Ⅰ・Ⅱコントローラー・外部コントローラーのどれでも使えます。

プレイヤーは、ツインビー、または、ウインビー、グインビーをたくみに操作して、つぎつぎと出現する敵をやっつけて、シナモン博士を救出しよう。

スコアーの見かた！

各プレイヤーのスコアーは、ステージがおわったとき、左のような画面で表示されるのだ！



❶ 1PLAYERのスコアー
❷ 1PLAYERの残機数
❸ 2PLAYERのスコアー
❹ 2PLAYERの残機数
❺ ハイスコアー
❻ 終了したステージ数
❼ 3PLAYERのスコアー
❽ 3PLAYERの残機数

●得　点●

●空中の敵＝すべて100点　●地上の要塞＝100点か500点
●1～6のボス＝10000点　●7のボス＝20000点

※プレイヤーは、ゲームスタート時は3機。スコアーが、10万点で1UP。以後100万点まで、20万点ごとに1機増える。

パワーアップ鈴の秘密！

ぽっかり浮かんだ雲の中には、パワーアップの鈴がかくされているぞ！　ツインビー、ウインビー、グインビーは、その鈴をとることによって色いろなパワーアップが得られるのだ!!





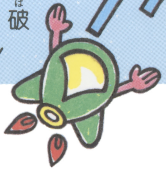
500点から10000点がもらえる鈴だ！



スピードがアップする鈴！



弾が、レーザーにかわって、破壊力が、グ～ンと増す鈴だ！







この鈴をとると、今までシングル砲だったプレイヤーの武器が、ツイン砲にかわっちゃうのだ！　攻撃力が２倍にアップするぞ！





赤白点滅の鈴をとると、分身して、攻撃力は３倍にアップするのだ！（1PLAYERのときだけ出現）



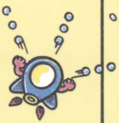
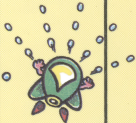


青白点滅の鈴をとると、バリアーが装着されるぞ！　敵や、敵の弾から、プレイヤーを守ってくれる！

※鈴の色は、黄→青→白→ピンクの順にかわるぞ！

これがパワーアップキャラクターだ!!



キャラクター	パワーアップの効果
	敵が全部鈴になるか、敵が全滅するか、はずれ！ 無敵のどれか!?
	はずれ！ な〜んにも得することは起きないのだ！
	3方向に、弾が撃てるようになる。 
	5方向に、弾が撃てるようになる。 

パワーアップキャラクターは、地上の要塞を爆弾で破壊すると出てくる。とると下の表のような効果がある。さあ〜て、どれがでてくるかな!?

					
	100点か500点のボーナス得点が、加算されるぞ！	弾が、正面と右側に出るようになるぞ！ 	弾が、正面と左側に出るようになるぞ！ 	プレイヤーが、1機増えるのだ！（要塞以外のところにかくれている）	これをとると、ボーナスステージに進める！

※3方向砲と5方向砲は、1PLAYERでしか出ません。



STAGE ステージ1の敵キャラクターたち

ドンブリ島・シナモン博士たちが住んでいる太平洋上の島。緑の木ぎがそよぐ、美しい所だ！



➡キノ=キノ　いつも怒ってばかりいる、とっても短気なヤツだ！



➡クル=クル　ふだんはおとなしいが、背中を見せると急におそってくるヒキョー者。



⬅プチ=マト　ボスにおどされてイヤイヤ部下になった。気の弱いヤツ！



⬅ペロ=ペロ　空を飛ぶのがヘタなので、不自然な動きかたをするぞ！

→ブードン いかつい顔のわりに気が弱い。遠回りをして攻撃してくる。



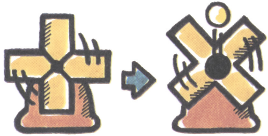


←キン=パンプ まがったことがキライ。まっすぐ飛んでくる。

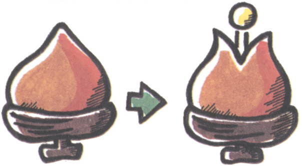
↘ミス=ドーナ 昔、バレリーナをめざしていたので、動きは軽く、スピードも速い！

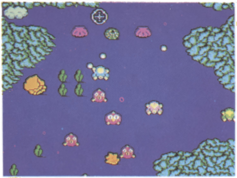


↓グリブリカラ ドングリの実に特殊光線をあてて造った要塞だ。



↑ガモラーナ ドンブリ島の豊かな土地に設置された、風車型の地上要塞だ！





STAGE ステージ2の敵キャラクターたち

ラマヤードラ王国・インド洋沖に沈む海底王国。数千年の歴史をもち、竜宮城とも交流がある。



←ギラ=ウニ　逆毛を立てて、いつも怒っている、血の気の多いヤツ。さわるとイタイぜ！



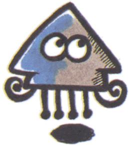
↓プカ=プカ　ボスの部下になったのも忘れてるヒョーキン者！



←タータン　一匹じゃ、何もできない臆病者。いつも何匹かでつるんで泳いでいるぞ！



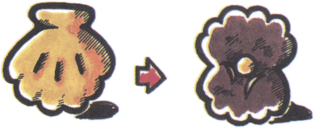
←ヒトトデ　とっても気が小さいので、弾だけこっそり撃ってくる。



→ユラ=ユラ　かなり陰険な性格。急襲が得意技だ！



↗イカ=ツイ　自分のことを優雅だと思いこみ、きどって泳いでいる！



↓コロリント　海中の小さなサカナを食べながら、一所懸命攻撃してくるエライヤツ！

↑カパラン　宝石を育てながら、弾も発射してくる、スーパーホタテだ！





STAGE ステージ3の敵キャラクターたち

オルドラート公国・アフリカの広い砂漠地帯にある小さな国。あっ、ピラミッドもあるぞ！



➡フラッパー　ボスの部下になってから、国中をそうじしまくっている、憎めないヤツ！



➡ゴシ＝ゴシ　空中を1列になって飛んでくる。性格はメチャ明るい。



⬅カポトン　鋭い動きは苦手なので、ゆっくりのんびり飛んでくるぞ！



⬅ギコ＝ギリ　切れ味の鋭い刃を回転させながら、体当りしてくる。



←ツリ＝ツリ　一見素直そうに見えるけど、実は、とんだクワセ物なのだ。

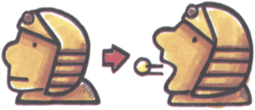


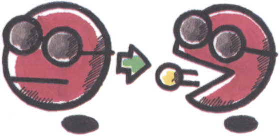
→パク＝パク　昔は、洗たく物しかはさめなかったヤツだが、ボスの力で、強敵に変身！



→トコ＝タン　ボスの力で空中が歩けるようになった、立派なクツなのだ！

↓エル＝グラコ　地中で眠っていたモグラが要塞になったもの。





↑Mr.クフ　砂漠の王だったが、ついうっかり、ボスに見つかって部下になったもの。



STAGE ステージ4の敵キャラクターたち

ウラルフスク国・北極圏近くの氷河国。魂を吹きこまれた電化製品たちが住んでいるぞ！



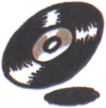
➡シュウ＝シュウ　寒い所にはかかせない。少しおしゃれで気どり屋だ！



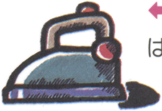
⬅テレ＝ビズ　人間の仲よしなので、猛スピードであとを追いかけてくる。



➡センプル＝プル　今までだれにも相手にされなかったウラミのパワー爆発！



⬇レコ＝グル　回転するのが大好き。円をえがきながら飛んでくるぞ！



←ローン=アイ　動きは重いが、油断するとヤケドするぞ！

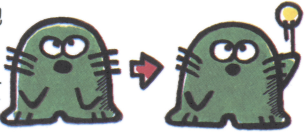


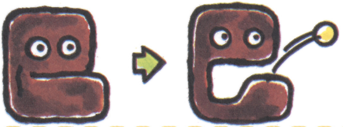
→ヒュンボー　ちょっとのことでは意志をまげないガンコ者だ！



↗ホン=テレ　ベルの音を封じられたため、大げさに飛び回って自己主張をしている。

↓ゴツゴツ　熱帯地方での生活にあき、寒冷地にひっこしてきた変わり者！





↑ポイポイ　陸地で休んでたところを部下にされた。



STAGE ステージ5の敵キャラクターたち

ザマビ王国・中南米にある国。「ザマビ」とは、ザマビ語で「知られざる世界」という意味だ！

➡トン＝トン　物をたたきこわすのが大好き。実に好戦的なヤツだ！



➡クル＝リン　安定の悪さを克服し、大胆にも空中を飛び回れるようになった！





⬅ガーラ　ポンポンとびはねながらの攻撃が得意！　なかなか手ごわいぞ！

⬇フン＝フン　重量感たっぷりに飛んでくる。ボスのいうことをよくきく部下だ！



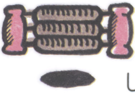


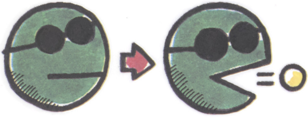
←クル＝ピン　ふだんは、おとなしく立(た)っているが、ボールが当(あた)ると激(はげ)しくとびはねるぞ！

→ビーボロ　ボスの念力(ねんりき)によって、飛(と)び回(まわ)れるようになった。



↓ビヨルン　スポーツ界(かい)のかくれたヒーロー。筋肉質(きんにくしつ)のすばらしい体(からだ)が自慢(じまん)！

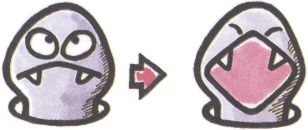




↓ガラガラ　元(もと)はザマビ王国(おうこく)の守(まも)り神(がみ)だったが、悪(あく)の手先(てさき)になってしまった！

↑エル＝グラコJr.(ジュニア)

父(ちち)に勘当(かんどう)され、ザマビ王国(おうこく)にやってきた！





STAGE ステージ6の敵キャラクターたち

イプ＝Γ帝国・地球上で唯一、宇宙との空間を共有している国。まだ不明なところが多い国だ。



➡ブカトン

ボスに助けられたので部下になった。自慢のカブトを回転させて攻撃する。



⬅ミノ＝キテン

自分が何をやっているのかわからないノンビリ屋！



⬅マカ＝キリ

性格は悪いがおとなしい！　カマ攻撃が得意なのだ！

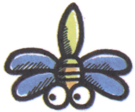


➡クーワ＝クワ

性格の悪さはピカ1！　自慢のクワをピクピクさせながらやってくる。



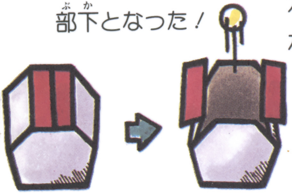
←ミン＝ミン　長生きしたさに、永遠の命とひきかえに部下となった！



←トン＝トボ　気が弱いので、あまりハデには動かない。ブカトンと仲よしだ！

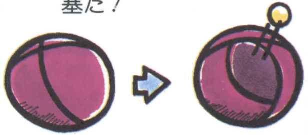
→ピカル　ピカピカ光りながら飛ぶが、まっすぐには飛べない！

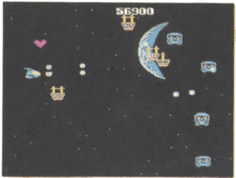




↓アクア　イプ＝Γ帝国が建国されたとき、オゾンとともにつくられた要塞だ！

↑オゾン　イプ＝Γ帝国が建国されたとき、1番最初につくられた要塞だ！





STAGE ステージ7の敵キャラクターたち

宇宙・イプ＝Γ帝国をぬけるとそこは宇宙だった。この宇宙のどこかに博士がとらわれている。



←アークJr.

ウルトラアークの息子。父親に似ず、なかなかかわいいヤツだ！　小まわりがよくきくので注意しよう！



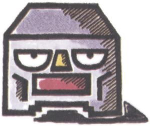
↑テンタクラー

スプーキーの子ども。いつもブツブツ文句を言っている。

➡カッコーン

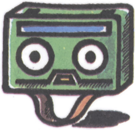
ウォーターパイパー崇拝者。くるくる回りながら、飛んでくる。





←ボクシーロボ　ロボガスターの子ども。父親ゆずりのカタ～イ顔を武器にして、おそいかかってくるぞ！

→ギギガガ　サウンダーが大事にしていた、カセット族の一員。磁気テープがあるので、ゆっくりした調子でやってくるのだ！

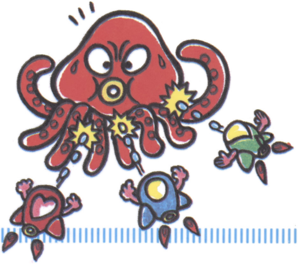




←ギラギー　アポロンガーの炎から生まれでた生命体だ！　アポロンガーが滅びたため、目が一つのまま、成長が止まってしまった。

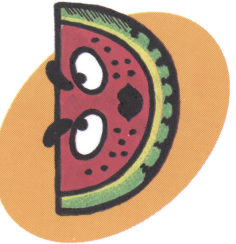
これが各ステージのボスたちだ！

地球の各地をまかされた6匹のボスたち！　そして、ガトランティス！　こいつらは強いぜ!!



ステージ1のボス！

ウルトラアーク　ドンブリ島を支配している。気性の激しいあばれん坊だ。鋭い目つきで、相手を威かくする!!



ステージ2のボス！



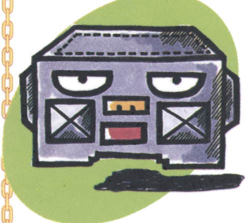
スプーキー　海底王国のラマヤードラを支配している。顔に似合わず、頭がきれる！　自分の手足を武器に改造している！

ステージ3のボス！

ウォーターパイパー　砂漠地帯のオルドラート公国を支配している。いつもキゲンが悪い、狂暴なヤツだ！



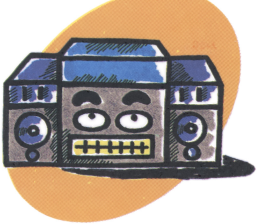
ステージ4のボス！



ロボガスター　寒冷地のウラルフスク国を支配している。冷酷にして、冷静！　イヤ〜な目つきで相手を追いつめる！

ステージ5のボス！

サウンダー　ボス同士のジャンケンで負け、ザマビ王国を支配することになった！　音楽好きで、音符を武器にしている。



ステージ6のボス！



アポロンガー　イプ＝Γ帝国支配だけでなく、地球全体の総元じめでもある。グルグル飛びかう炎が武器だ！

ステージ7のボス！

ガトランティス　スパイス大王の孫！　祖父のウラミをはらすべく、地球に乗りこんできた悪の帝王！　正体は不明だ！



血液型別 敵キャラクター紹介

A型
ペロ＝ペロ　ギラ＝ウニ　ヒトトデ
ウォーターパイパー　カポトン　テレ＝ビズ
シュウ＝シュウ　トン＝トン　フン＝フン
ビーボロ　ブカトン　クーワ＝クワ
ミン＝ミン　トン＝トボ　ギギガガ

B型
ブードン　プカ＝プカ　ユラ＝ユラ
センプル＝プル　レコ＝グル　ホン＝テレ
サウンダー　ミノ＝キテン　ピカル
カッコーン　ボクシーロボ

AB型
キノ＝キノ　クル＝クル　スプーキー
イカ＝ツイ　ギコ＝ギリ　パク＝パク
ローン＝アイ　クル＝リン　ビョルン
マカ＝キリ　テンタクラー

O型 プチ＝マト　キン＝パンプ　クル＝ピン
フラッパー　ゴシ＝ゴシ　トコ＝タン
ガーラ　タータン　アポロンガー　ギラギー

A型RH－ ウルトラアーク

B型RH－ ロボガスター

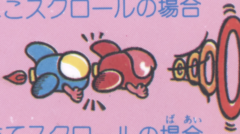
O型RH－ アークJr.

不明 ミス＝ドーナ　ツリ＝ツリ　ヒュンボー
ガトランティス

必殺テク紹介

2PLAYERS、3PLAYERSのとき、右の絵のように2機が合体すると、必殺のワッカレーザーが使えるぞ！

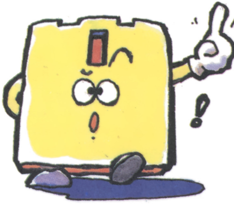
●よこスクロールの場合



●たてスクロールの場合

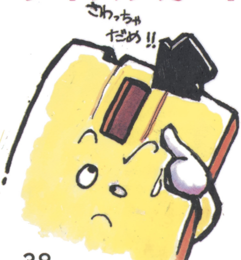


これだけは覚えておいてほしい
注意事項



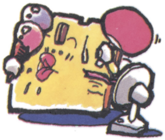
ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

ディスクカードは大切に取り扱おう



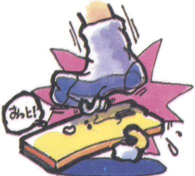
ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで、直接触れないで！　それから、その部分を汚したり、傷つけたりしないようにも気をつけよう！

●ディスクカードは、湿気や暑さにはとっても弱い。だから、風通しのよい涼しい場所に保管しよう！



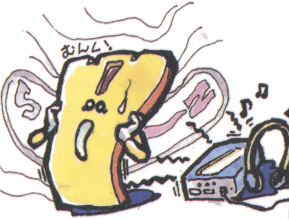


●ゴミゴミしたところは、大キライ！　ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光の当る場所にも置かないように。

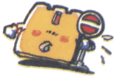


●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。磁石だけじゃなく、テレビ、ラジオなどにも磁力があるから、近づけないようにしよう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのは、もってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておこう！



ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。キミのディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.０１	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう１度セットしなおそう。
BATTERY ERR.０２	ディスクドライブの電圧が、規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.０３	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.０４	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.０５	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.０６	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.０７	ディスクカードの表と裏が、逆にセットされている。
ERR.０８	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.２０～	上の方法で処置できないときは、ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

このたびはコナミの「もえろツインビー／シナモン博士を救え！」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。なお、ゲーム内容などについての電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので ご了承ください。

もえろツインビー™

シナモン博士を救え！

1986年11月20日初版

発行　**コナミ株式会社**
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1-5 TEL.06-334-0335(代)

編集　コスカ出版株式会社
〒113 東京都文京区本郷5丁目25-16 TEL.03-818-8301(代)



KDS-TIN

T4988602512731

もえろツインビー/シナモン博士を救え!

コナミ株式会社